

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV

Romaito Sihombing¹, Lisbet Novianti Sihombing², Minar T. Lumban Tobing³

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Pematang Siantar, Indonesia

^bPendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Pematang Siantar, Indonesia

^cPendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Pematang Siantar, Indonesia

Corresponden E-mail; romaaasihombing@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel: (Diisi Editor)</i> <i>Diterima: 05 September 2025</i> <i>Direvisi: 10 September 2025</i> <i>Disetujui: 18 September 2025</i> <i>Tersedia Daring: 30 October 2025</i> Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Hasil Belajar	Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran yaitu Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 091281 Batu IV. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa yang disebabkan oleh kurangnya minat, partisipasi yang rendah, dan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Model Teams Games Tournament dipilih karena mampu mendorong siswa untuk berani tampil kedepan, meningkatkan penguasaan materi, dan meningkatkan kepercayaan diri. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen desain One Group Pretest-Posttest, dengan jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Normalitas dan uji Ngain. Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa dari 56,8 menjadi 90,4. Serta hasil dari uji Ngain dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil perbandingan pretest dan post-test memiliki nilai Ngain_score(0,72).Selain itu, diperoleh nilai Ngain_persen (72,17).Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

	ABSTRACT
Keywords: Teams Games Tournament Learning Model; Learning Outcomes	<i>One interesting learning model for the learning process is the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SD Negeri 091281 Batu IV. The background of this research is the low IPAS learning outcomes, which are caused by a lack of student interest, low participation, and the continued use of conventional learning models. The Teams Games Tournament model was chosen because it encourages students to be more confident in participating, improves content mastery, and enhances self-confidence. The type of research used is quantitative research with an experimental method using a One Group Pretest-Posttest design, with a sample of 23 students. The data collection techniques used were tests and documentation. The data analysis techniques included a Normality test and the N-Gain test. Based on the analysis results, there was</i>

an increase in the average IPAS learning score from 56.8 to 90.4. Furthermore, the N-Gain test results showed a comparison between pretest and post-test with an N-Gain score of 0.72. In addition, the N-Gain percentage score was 72.17%. It can thus be concluded that the Teams Games Tournament learning model has a significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 091281 Batu IV.

© 2023
This is an open access article under CC-BY license



1. Pendahuluan

Didalam kehidupan manusia pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara umum pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Zulfira et al., 2019a). Pendidikan di Indonesia umumnya dibagi menjadi beberapa bagian tahap seperti prasekolah yang dikenal dengan pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), pendidikan menengah (SMP, SMA atau SMK) dan pendidikan perguruan tinggi yang dilakukan sesuai usia seseorang terkhususnya di negara Indonesia sumber daya manusia tidak jauh dari ranah pendidikan dan lebih dominan ke pendidikan formal yang dimulai dari PAUD sampai ke perguruan tinggi. Sehingga semua warga Indonesia memiliki hak yang sama dalam menempuh pendidikan baik dari berbagai daerah, ras, suku, budaya maupun agama (Zulfira et al., 2019b).

Hal tersebut dilampirkan dalam UUD 1945 Alinea ke IV yang menegaskan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan dari terbentuknya negara Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan di Indonesia sangat penting untuk memajukan bangsa dan negara. Hal ini juga dikemukakan dalam MPRS No. 2 tahun 1960 tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang memiliki jiwa pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan yang dikehendaki oleh pembukaan UUD 1945 dan isi UUD 1945 (Panuntun, 2020). Dengan adanya pendidikan akan mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang sadar tujuan yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran diterapkan dengan terdapatnya belajar, mengajar dan pembelajaran (Zulfira et al., 2019c).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Seran et al., 2021).

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh dalam pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman

yang diperoleh dari berbagai materi yang telah dipelajari. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, proses pembelajaran melibatkan interaksi antar guru, siswa dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut sangat bergantung pada peran guru, yang tidak hanya mencapainya materi, tapi juga harus mampu membimbing, dan mengarahkan siswa agar dapat tumbuh dan berkembang dalam aspek sikap, fisik, dan psikologis peserta didik (Ismah & Ernawati, 2022).

Berikut data hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Nilai UAS mata pelajaran IPAS tentang bagian Tubuh Tumbuhan yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV T.A 2024/2025. Sesuai dengan hasil observasi di SD Negeri 091281 Batu IV pada tanggal 28 Mei 2025. Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa banyak jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM. Jumlah peserta didik yang belum lulus KKM adalah 78, 26% (18 siswa) sementara jumlah peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM adalah 21, 74% (5 siswa). Berdasarkan permasalahan di SD Negeri 091281 Batu IV tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV di SD Negeri 091281 Batu IV, Ada pun permasalahan di sekolah ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan kurang aktifnya siswa didalam kelas pada saat proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran masih kurang optimal disebabkan karena guru belum menguasai jenis jenis model pembelajaran pada saat ingin memulai pembelajaran, kerja sama antar siswa masih tergolong rendah baik pada saat pembentukan kelompok atau pun pada saat berdiskusi dikarenakan kurangnya komunikasi antar siswa atau kurangnya kekompakan siswa di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung (Amni et al., 2021).

Solusi dari permasalahan di atas yaitu dapat diterapkan adanya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagai seorang guru atau pengajar kita harus menggunakan model pembelajaran pada saat ingin menyampaikan materi yang ingin disampaikan di depan kelas (Nurhasanah, 2018). Penggunaan model pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif, dan dapat membangkitkan motivasi yang kuat untuk mendukung siswa dalam belajar. Oleh karena itu model pembelajaran harus digunakan dengan afektif agar mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran yaitu Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Teams Games Tournament ialah aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif. Model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks untuk dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran TGT menekankan pada langkah – langkah sebagai berikut ; (1) class presentation (guru melakukan presentasi di kelas), (2) teams (guru membagi kelas menjadi kelompok terdiri dari antara 4 sampai 5 orang siswa), (3) games (melakukan permainan), (4) tournament (melakukan perlombaan pembelajaran mingguan), (5) teams recognition (mengumumkan kelompok yang menang atau hasil perolehan kelompok). Melalui model pembelajaran TGT diharapkan siswa dapat

meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan belajar (Ulfia & Irwandani, 2021).

Menurut Sandra (Palupi & Rahayu, 2021) Model Teams Games Tournament adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, dan melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung permainan yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah Teams Games Tournament membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama antar tim dan saling menghargai sehingga menciptakan kondisi belajar lebih menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Dalam pembelajaran ini peserta didik memainkan permainan dan melakukan pertandingan (tournament) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim yang lain, untuk memperoleh nilai bagi tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena peserta didik sekolah dasar lebih senang dalam permainan, sehingga model pembelajaran lebih menarik dan inovatif, agar peserta didik senang dalam belajar (Yunita et al., 2020).

Meskipun sudah banyak peneliti yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) akan tetapi penggunaan model TGT belum merata secara spesifik digunakan pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar, kebanyakan model TGT ini digunakan pada mata pelajaran lain seperti Pendidikan Pancasila (Diamanda Yuana Putri, 2023). Dengan mengaitkan materi kehidupan sehari-hari siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, meningkatkan kerja sama dalam team yang telah dikelompokkan dalam beberapa bagian (Armidi, 2022). Dengan menggunakan model TGT diharapkan siswa dapat memengaruhi hasil belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diberikan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 091281 Batu IV".

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang spesifikasi yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik Sugiyono (Pitriani et al., 2022). Sedangkan metode penelitian pra-eksperimental karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest Design (tes awal- tes akhir pada kelompok tunggal), dimana dalam kelompok sampel itu diberikan perlakuan (Variabel bebas) tepatnya di SD Negeri 091281 Batu IV tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui Pretest. Setelah perlakuan diberikan hasil

penelitian diamati dengan diberikan Posttest. Alasan peneliti menggunakan desain ini dikarenakan peneliti hanya menggunakan satu kelompok kecil yang akan peneliti teliti. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 091281 Batu IV, Jalan Asahan, DolokMarlawan, Kec. Siantar, Kab.Simalungun, Sumatera Utara. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Agustus tepatnya di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Menurut Sugiyono (Yunanda et al., 2018) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dapat diartikan populasi itu sekumpulan orang/objek yang memiliki karakteristik yang sama. Populasi dan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Adapun jumlah penelitian ini berjumlah 23 siswa. Populasi diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi, dengan meminta izin dari wali murid kelas IV (Siahaan et al., 2024). Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data disebut sampel. Menurut Agung (2016:67) "sampel adalah bagian dari populasi. Analisis data sampel secara kuantitatif menghasilkan statistik sampel yang digunakan untuk mengestimasi parameter populasinya". Itu artinya, peneliti dapat meneliti seluruh elemen atau anggota populasi (sensus), atau meneliti sebagian dari elemen populasi (penelitian sampel).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik quota sampling (sampel berdasarkan jumlah). Karena jumlah populasi 23 Peserta didik maka sampel Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data adalah untuk mengetahui kualitas hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis kuantitatif. Menurut Rusydi (2018:21) analisis data merupakan salah satu kegiatan penting dalam prosedur kerja penelitian ilmiah. Kualitas hasil penelitian ilmiah, selain ditentukan oleh kesesuaian teknik analisis data yang digunakan. Jadi dapat diartikan teknik analisis data adalah suatu prosedur kerja dalam suatu penelitian yang dimana analisis data ini menentukan kualitas dalam penelitian (Utari et al., 2018).

Setelah seluruh persiapan diselesaikan, peneliti siap melakukan penelitian di lapangan dengan menggunakan metode eksperimen, setelah itu data akan dikumpulkan dan diolah dalam analisis data dan dapat untuk membuat kesimpulan. Analisis data dilakukan dengan tujuan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV dibandingkan dengan menggunakan rumus uji prasyarat analisis data (Syafitri et al., 2019).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091281 Batu IV, yang terletak di kabupaten simalungun, kecamatan siantar, provinsi Sumatera Utara yang memiliki kondisi fisik yang baik, dimana ruangan kelas serta fasilitas yang memadai untuk menjalankan proses belajar mengajar. Sekolah tersebut dipimpin oleh Ibu Irma A Ginting S.Pd yang mengemban tugas sebagai kepala sekolah di SD Negeri 091281 Batu IV. Sekolah SD Negeri 091281 Batu IV dilengkapi dengan beberapa sarana dan prasarana penunjang proses belajar mengajar yang baik, diantaranya adalah seperti ruang kelas, ruang kantor,

ruang guru, halaman sekolah, perpustakaan (Tanjung & Theresia, 2022). SD Negeri 091281 Batu IV memiliki visi dan misi yang baik, adapun visi dan misi SD Negeri 091281 Batu IV (Mukminah et al., 2020).

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-eksperimental dengan design one group pretest-posttest yang dilakukan dikelas IV SD Negeri 091281 Batu IV dengan jumlah peserta didik 23 siswa. Sebelum soal diberikan maka dilakukan uji validitas dahulu di UPTD SD Negeri 124394 pematangsiantar dengan jumlah peserta didik 23 orang (Nurbaiti, 2021). Setelah soal validasi dilakukan maka lanjut ke tahap pelaksanaan penelitian pada kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV pada mata pelajaran IPAS bagian Tubuh Tumbuhan yang dimana sebelum kita memulai pembelajaran kita lakukan tes awal (pretest) agar kita mengetahui kemampuan siswa sebelum diperkenalkan model yang akan diterapkan (Yahya & Bakri, 2019). Setelah melakukan tes awal maka diberikan stestment dengan menggunakan model Teams Games Tournament pada pembelajaran IPAS bagian Tubuh Tumbuhan. Setelah dilakukan steatment pembelajaran maka dilakukan tes akhir (posttest) untuk melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament tersebut setelah digunakan kepada peserta didik (Situmorang & Pangaribuan, 2021).

Hasil Analisis Data

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas biasanya dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26 dengan rumus *Shapiro-wilk*, dengan dasar pengambilan Keputusan yaitu:

- Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Sig. <i>Shapiro-Wilk</i>	Taraf Signifikan	Keterangan
Pre-test	0,15	0,05	Normal
Post-test	0,21	0,05	Normal

Analisis N-gain

Uji N-Gain data dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh sebelum dan sesudah diterapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan menganalisis hasil tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Berikut hasil dari Uji N-Gain dalam penelitian di SD Negeri 091281 Batu IV, berdasarkan Tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis N-gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Ngain_Score	23	-.14	1.00	.7217	.28114
Ngain_Persen	23	-.14.29	100.00	72.1749	28.11397
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa taraf efektivitas 0,7217 dikategorikan cukup efektif. Maka hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan siswa kelas IV SD

Negeri 091281 Batu IV meningkat dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Simanjorang, 2023).

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan dianalisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 091281 Batu IV (Sinta, 2023).

Instrumen penelitian ini berbentuk soal tes sebagai alat ukur kognitif siswa. Sebelum soal-soal diberikan kepada subjek penelitian, setiap butir perlu melalui proses uji kelayakan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan penelitian. Uji yang dilakukan terlebih dahulu yaitu uji validitas, kemudian soal-soal yang valid diuji reliabilitasnya, daya pembeda soal, serta tingkat kesukaran soal (Muryani, 2019).

Hasilnya menunjukkan bahwa 25 dari 30 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas sangat tinggi (0,691). Butir soal yang digunakan juga mampu membedakan siswa dengan baik berdasarkan tingkat kemampuan mereka (Oktariantio & Handayanto, 2021). Tingkat kesukaran soal pun terdistribusi merata dengan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga mudah, yang cocok digunakan untuk siswa jenjang sekolah dasar terlebih lagi khusus siswa kelas IV SD. Sehingga 25 soal tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur saat penelitian (Parhusip et al., 2023).

Selama memasuki linimasa penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab soal sebanyak 2 kali yakni soal *pretest* yang diberikan sebelum diberikannya perlakuan dan *post-test* yang diberikan sesudah diberikannya perlakuan (Novritasari et al., 2022). Hasil *pretest* siswa cukup memprihatinkan karena dari 23 siswa, hanya 6 orang yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata nilai yang diperoleh siswa juga masih cukup rendah, yaitu sebesar 55,1. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan lonjakan yang cukup signifikan. Sejumlah 21 siswa dinyatakan tuntas, dan rata-rata nilai siswa meningkat tajam menjadi 89,5. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 100 dan hanya 2 siswa yang belum mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara keseluruhan, peningkatan ini sangat jelas terlihat jika dibandingkan dengan hasil *pretest* (Diah & Siregar, 2023).

Pretest adalah suatu kegiatan yang menguji penguasaan siswa terhadap materi atau materi yang diajarkan sebelum menerima perlakuan, sedangkan *posttest* adalah suatu kegiatan yang menguji penguasaan siswa terhadap materi setelah menerima perlakuan. Seluruh data *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis data dengan menguji normalitasnya menggunakan rumus *Shapiro-wilk* (Azizah et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 55,1 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 89,5. Hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05 (Panggabean et al., 2021). Data *pre-test* memiliki 0,15 > 0,05, dan

data *post-test* memiliki nilai $0,31 > 0,05$. Setelah dilakukannya uji normalitas, dilakukan uji Ngain yang dihitung berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil dari uji Ngain dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil perbandingan *pretest* dan *post-test* memiliki nilai *Ngain_score*(0,72). Selain itu, diperoleh nilai *Ngain_persen* (72,12). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV (Dalle & Achmad, 2022).

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sering cepat merasa bosan dan kurang fokus selama pelajaran berlangsung (Nainggolan et al., 2022). Namun, siswa mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ketika model pembelajaran *Teams Games Tournament* digunakan (Azis & Pertiwi, 2021). Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 091281 Pematangsiantar (Rahmi et al., 2021).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* sebesar 55,1 dan nilai rata-rata siswa pada saat *post-test* sebesar 89,5. Jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) juga meningkat dari 6 orang menjadi 21 orang setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil analisis data dengan menggunakan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan analisis *Ngain* menunjukkan bahwa taraf efektivitas 0,7217 di kategorikan cukup efektif. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Saran

Berdasarkan Hasil Penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV, terdapat beberapa saran yang telah diajukan setelah dilakukannya penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada saat pembelajaran berlangsung karna dengan adanya model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu siswa lebih cepat menangkap dan menarik fokus belajar siswa. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran dengan matang yang disesuaikan dengan media, sarana dan prasarana serta sumber belajar agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar dengan alokasi waktu yang ada.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendorong para guru untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan model-model pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik dan tidak hanya sebatas pemahaman konsep akan tetapi pada tingkat kognitif yang lebih tinggi dari pemahaman konsep sesuai dengan kurikulum.

3. Bagi Siswa

Hendaknya siswa meningkatkan kesadaran diri untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan siswa lain serta memecahkan masalah dan mengungkapkan ide-ide mereka sendiri kepada guru dan teman sebayanya melalui praktik belajar dalam kelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam setiap materi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya dapat melakukan penelitian ini dengan mata pelajaran yang bervariasi dan mengembangkan penelitian ini dengan waktu yang cukup dan dengan sumber yang lebih luas lagi agar dapat dijadikan studi pembandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Referensi

- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.V15i2.25716>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Vi Sd. *Journal Of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jear.V6i2.45825>
- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (Tgt) With Play Wheel Media On Students' Interest In Biology Education Stkip Pembangunan Indonesia. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1752(1), 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012015. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>
- Dalle, A., & Achmad, A. (2022). Implementasi Buku Ajar Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berbasis Model Pembelajaran Teams-Games-Tournament (Tgt). *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Unm Ke 57*, 153–164.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.386>
- Diamanda Yuana Putri, K. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Bidang Akuntansi Dengan Penerapan Model Teams Games Tournament Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(3), 1137–1148.

<https://doi.org/10.47668/Pkwu.V11i3.954>

- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V13i1.576>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/Justek.V2i2.3533>
- Muryani, S. (2019). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berlatih Lari Pada Siswa Kelas 3 Sd Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018/2019 Semester I. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 260–270.
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., & Sihombing, P. S. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Penemu Dan Manfaatnya Kelas Vi Uptd Sd Negeri 122368 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 62–70. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i6.8116>
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Implementation Of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament To Improve Student Science Learning Outcome Of Junior High School. *Jurnal Pijar Mipa*, 17(5), 650–656. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V17i5.3716>
- Nurbaiti. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V5i1.1587>
- Oktariantio, M. L., & Handayanto, S. K. (2021). Science Learning Tools With Cooperative Models Of Teams Games Tournament To Improve Students Learning Outcomes In Primary Schools. *Aip Conference Proceedings*, 2330(1), 060014. <https://doi.org/10.1063/5.0043391>
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/Tscj.V4i1.33451>
- Panggabean, J. H., Defi Siregar, M. S., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect Of Teams Games Tournament (Tgt) Method On Outcomes Learning And Conceptual Knowledge In Physics Science. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1819(1), 012047. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola

- (Dribbling) Pada Siswakelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal Of Sport Coaching And Physical Education*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.15294/jscpe.V5i1.36807>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.V11i2.13816>
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Rahmi, A., Nuraina, N., & Listiana, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 1(2), 134. <https://doi.org/10.29103/jpmm.V1i2.6499>
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120. <https://doi.org/10.36456/Buanamatematika.V8i2.1749>
- Siahaan, Y. W., Murdiyanto, T., & Meidianingsih, Q. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 63–70. <https://doi.org/10.21009/jrpms.082.08>
- Simanjorang, T. S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Pokok Bahasan Barisan & Deret Siswa Kelas X*.
- Sinta, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Dan Instansi Pemerintah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 90–95. <https://doi.org/10.54124/jlmp.V20i2.107>
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/jevte.V1i2.29383>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/atp.V3i2.9911>
- Tanjung, E. S., & Theresia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.V2i2.319>

- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i1.4220>
- Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/Jp.V5i1.5635>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Aplikasi Qr Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/Jmen.V5i01.12023>
- Yunanda, H., Advinda, L., & Sumarmin, R. (2018). Effects Of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (Tgt) And Entry Behavior Student To Learning Competence Class Xi Ipa Senior High School 1 Lengayang. *International Journal Of Progressive Sciences And Technologies (Ijpsat)*, 6(2), 329–339. <https://doi.org/http://ijpsat.ijsh-journals.org/>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V9i1.606>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019a). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari: The Effect Of Application Of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tourn. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/Bio.V5i3.8418>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019b). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari: The Effect Of Application Of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tourn. *Biodik*, 5(3), 273–285.
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019c). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/Bio.V5i3.8418>